

Философия и культура

Правильная ссылка на статью:

Габриелян Т.О. — Концептуальная модель дизайн-решения в контексте семиотико-интерактивной методологии // Философия и культура. – 2023. – № 10. DOI: 10.7256/2454-0757.2023.10.44177 EDN: KARDNP
URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=44177

Концептуальная модель дизайн-решения в контексте семиотико-интерактивной методологии

Габриелян Тигран Олегович

ORCID: 0000-0002-3319-2462

кандидат искусствоведения

доцент, кафедра графического искусства и коммуникативного дизайна, Крымский федеральный университет имени В.И. Вернадского

295007, Россия, республика Крым, г. Симферополь, Академика Вернадского, 4, оф. 295049

✉ tigrangabr84@gmail.com



[Статья из рубрики "Эстетика"](#)

DOI:

10.7256/2454-0757.2023.10.44177

EDN:

KARDNP

Дата направления статьи в редакцию:

30-09-2023

Аннотация: Предметом исследования является современное графико-коммуникативное дизайн-решение, в контексте изменения существующих и формирования новых ролей коммуникаторов, трансформации модели коммуникации, формирования семиотического формата коммуникации. Объектом исследования является современный графический и коммуникативный дизайн, а также их традиционное, цифровое и генеративное субнаправления. Дизайн-решения начинают обладать цифровыми, семиотико-интерактивными и искусственно-интеллектуальными характеристиками. Автор подробно рассматривает такие аспекты темы как: диалоговые, семиотико-интерактивные качества дизайн-решений; цифровые, семиотико-интерактивные дизайн-программные выразительные средства; особенности семиотической-деконструктивности (аналитичности) и семиотической-синтетичности (конструктивности) дизайн-решений в контексте дизайн-деятельности; влияние технико-технологических особенностей инструментария и дизайн-среды (дизайн-системы) на формирование автоматизированных

и искусственно-интеллектуальных качеств дизайн-решений. Изучение концептуальной модели семиотико-интерактивного дизайн-решения выполняется в контексте семиотико-интерактивной методологии (набора принципов и стратегий дизайн-деятельности). Основными выводами проведенного исследования является описание концептуальной модели семиотико-интерактивного дизайн-решения, в контексте семиотико-интерактивной методологии, реализуемой в концептуально-генеративном субнаправлении современного графического и коммуникативного дизайна. Основным вкладом автора в исследование темы, является выявление основных компонентов концептуальной модели семиотико-интерактивного дизайн-решения и демонстрация их связи друг с другом в виде целостной модели. Новизна исследования заключается в описании характеристик компонентов, концептуальной модели семиотико-интерактивного дизайн-решения: диалоговый семиотико-интерактивный формат создания инвариантов-концептов и дизайн-решений; версийность дизайн-решений, основанная на семиотическом синтезе дизайн-программ; семиотическая деконструируемость дизайн-решения на макро- и микроуровне; семиотический синтез проектных и художественных дизайн-программ; применение дизайн-программ как инструментов-решений; использование гиперсвязанных возможностей дизайн-среды: истории действий, целостности и непрерывного изменения и развития.

Ключевые слова:

дизайн-решение, графический дизайн, коммуникативный дизайн, диалогичность, версийность, деконструктивность, синтетичность, инструмент-решение, гиперсвязность, методология

Введение

Направления современного графического и коммуникативного дизайна имеют три совместно сосуществующих субнаправления: традиционное, цифровое и генеративное. Каждое из них, кроме прочих особенностей, является результатом изменений технико-технических средств, которые влияют на дизайн-процесс и выразительные качества художественно-проектного образа дизайн-решения.

Традиционное направление возникло в результате развития печатных технологий, позволивших сделать визуально-графические коммуникации массовыми. В конце XX в. возникает синтез традиционного (материального) и формирующегося цифрового направления, предполагающий применение различных графических редакторов для ускорения работы дизайнера, а также применения новых выразительных средств пиксельной и векторной графики. С появлением всемирной коммуникационной сети Интернета формируется цифровое пространство визуально-графических коммуникаций, возникают новые виды дизайн-решений: рекламные баннеры (анимированные и интерактивные), графические пользовательские интерфейсы (веб-сайты, десктоп- и мобильные приложения, лендинг-страницы), мультимедийные издания, презентации и др. [35; 3; 26; 11; 2; 7]. Параллельно развивается генеративное направление, предполагающее автоматическое создание дизайн-решений компьютерной программой (дизайн-системой) [5].

В современном генеративном субнаправлении можно выделить ещё два ответвления: цифро-генеративное и концептуально-генеративное.

Цифро-генеративное субнаправление, предполагает работу в контексте направления цифровой парадигмы, но с использованием в работе возможностей автоматизированных (алгоритмических) и искусственно-интеллектуальных дизайн-систем, предполагающих генерацию логотипов, систем визуальной идентификации, анимации (пиктограмм, интерфейсов, заставок и др.), баннеров, коллажей, презентаций, графических пользовательских интерфейсов [\[24; 28; 12; 17; 20; 33; 27; 32; 34; 15; 1; 29, 19\]](#). Современный графический и коммуникативный дизайнер использует, или вскоре вынужден будет использовать, цифровой генеративный инструментарий, например, для автоматизации и интеллектуализации различных этапов дизайн-процесса, в результате чего формируется новая форма мышления [\[18, с. 284; 8, с. 11\]](#). При этом, для обучения подобных систем часто привлекаются люди, в качестве тех, кто подготавливает обучающий материал и учителей, которые корректируют систему в процессе обучения, формируя тем самым гибридные (автоматизированные/искусственно-интеллектуальные) дизайн-системы [\[16, с. 2; 21, с. 396; 23, с. 30; 14\]](#).

Наибольший интерес представляет концептуально-генеративное субнаправление, предполагающее существенную трансформацию ролей участников (коммуникаторов) художественно-проектной дизайн-деятельности, приводящее к индивидуализированному общению между заказчиком и потребителем [\[5, с. 188-189; 30, с. 277, 279, 283\]](#). Важность этого направления определяется усилением творческой активности человека-дизайнера, в ситуации отчуждения исполнительских (ремесленных) функций автоматизированным и искусственно-интеллектуальным дизайн-системам.

Так, роль дизайнера-профессионала предполагает создание инвариантов-концептов для дизайн-системы, которые впоследствии используются для генерации дизайн-решений. Возникает синтетическая роль (заказчик, дизайнер-редактор, пользователь, потребитель). Она предполагает определение проектного задания, редактирование характеристик и компонентов сгенерированного дизайн-решения, использование (при возможности) другого дизайн-решения в качестве образца, восприятие коммуникативных и эстетических качеств нового сгенерированного дизайн-решения. Формируется также роль дизайнера-генератора — диалогового агента, позволяющего дизайнеру-профессионалу и представителю синтетической роли, взаимодействовать с дизайн-системой как с интеллектуальным помощником, являющимся пассивно-активным участником дизайн-процесса. Интеллектуальность становится средством выразительности (материалом), с которым начинают работать все участники дизайн-процесса [\[23, с. 33\]](#).

Генерируемые дизайн-системой дизайн-решения могут создаваться на основе пожеланий заказчика (представителя синтетической роли), а также на основе автоматического и искусственно-интеллектуального мониторинга цифрового профиля представителя синтетической роли. Во втором случае агент (аналитик цифрового профиля), изучает цифровой профиль (данные репрезентирующие опыт взаимодействия с различными цифровыми системами) для выявления содержательных и выразительных предпочтений представителя синтетической роли [\[18, с. 31, 282; 21, с. 396; 30, с. 306\]](#). В этом случае, аналитик цифрового профиля начинает взаимодействовать напрямую с дизайнером-генератором. В результате создаются (генерируются) дизайн-решения, отвечающие предпочтениям представителя синтетической роли [\[23, с. 32\]](#).

Появление и изменение ролей коммуникаторов приводит к формированию диалоговой, интерактивной модели коммуникации — модели взаимодействия коммуникаторов в процессе создания инвариантов-концептов и дизайн-решений [\[31\]](#). Интерактивное,

диалоговое взаимодействие предполагает единый формат коммуникации, позволяющий человеку и генеративным дизайн-системам корректно интерпретировать запросы друг друга. Подобный формат может быть ориентирован на семиотическую форму реализации коммуникаций, посредством семиотических знаков и знаковых систем. Причем, важным является явная репрезентация содержательных и выразительных элементов в семантике, синтактике и прагматике в каждом отдельном компоненте дизайн-решения или инварианте-концепте (дизайн-программе) как частном случае дизайн-решения [\[4, с. 79\]](#).

Возникновение концептуально-генеративного направления, изменение существующих и формирование новых ролей коммуникаторов, трансформация модели коммуникации, формирование семиотического формата коммуникации — приводит к возникновению семиотико-интерактивной методологии (набору принципов и стратегий дизайн-деятельности). Обозначенная методология приводит к изменению выразительных и технико-технологических качеств результата дизайн-деятельности. Генерируемые дизайн-решения начинают обладать цифровыми, семиотико-интерактивными и искусственно-интеллектуальными характеристиками.

Для многостороннего рассмотрения особенностей влияния представленных изменений, исследование ориентировано на междисциплинарный подход посредством выполнения системного анализа основных характеристик результата дизайн-деятельности, в контексте семиотико-интерактивной методологии. Результатом анализа является формирование концептуальной модели взаимосвязанных характеристик результата дизайн-деятельности, представленного дизайн-решениями.

Соответственно, целью этой статьи является: описание концептуальной модели дизайн-решения в контексте семиотико-интерактивной методологии, реализуемой в концептуально-генеративном субнаправлении современного графического и коммуникативного дизайна.

Задачи статьи, следующие:

- 1) определение диалоговых, семиотико-интерактивных качеств дизайн-решений;
- 2) выявление цифровых, семиотико-интерактивных дизайн-программных выразительных средств;
- 3) описание особенностей семиотической-деконструктивности (аналитичности) и семиотической-синтетичности (конструктивности) дизайн-решений в контексте дизайн-деятельности;
- 4) влияние технико-технологических особенностей инструментария и дизайн-среды (дизайн-системы) на формирование автоматизированных и искусственно-интеллектуальных качеств дизайн-решений.

Основная часть

Диалоговая семиотико-интерактивная графика

Наличие аналитика цифрового профиля, способного формировать массово-индивидуализированные проектные задания средствами семиотико-интерактивной методологии, позволяет говорить о возникновении диалоговых семиотико-интерактивных дизайн-решений. Это понятие, в какой-то степени синонимично понятиям интеллектуальная графика (англ. intelligence graphics) и умная графика (англ. smart graphics), но в контексте исследования, непосредственно связано с семиотической

структурой генеративной дизайн-системы [\[25\]](#).

Диалоговая форма взаимодействия аналитика цифрового профиля с дизайнером-генератором предполагает непрерывную генерацию и редактирование дизайн-решений. Это происходит в автоматическом режиме мониторинга, создания и адаптации дизайн-решения под актуальные нужды пользователя/потребителя. Получается, что дизайн-решение может быть не только статичным (не изменяющимся во времени и не имеющим возможности изменения пользователем), динамичным (анимационным, видеографическим), интерактивным (изменяемым посредством интерфейса), но так же и генеративным (создаваемым дизайнером-генератором). Причем, речь идет не о единожды сгенерированном дизайн-решении, которое может быть или статичным, или динамичным, или интерактивным, — речь идет о состоянии непрерывной генерации дизайн-решений в результате непрерывного диалогового коммуникативного акта между двумя автоматизированными и/или искусственно-интеллектуальными дизайн-системами — аналитиком цифрового профиля и дизайнером-генератором. При этом в подобный непрерывный генеративный дизайн-процесс могут вступать со своими запросами человек-коммуникатор (заказчик и дизайнер-редактор — представители синтетической роли), для корректировки общего хода генерации.

Цифровые семиотико-интерактивные дизайн-программные выразительные средства

Выразительным качеством диалогового семиотико-интерактивного дизайн-решения является органический синтез различных дизайн-программ. Это могут быть дизайн-программы инвариантов-концептов, не являющиеся частью существующих дизайн-решений или инварианты-концепты компонентов ранее созданных дизайн-решений. Синтез может осуществляться автоматизированным и/или искусственно-интеллектуальным способом. Первый подход предполагает алгоритмическую реализацию [\[24; 12; 27\]](#), а второй — нейросетевую [\[28; 17; 22; 20; 33; 32; 34; 15; 1; 29\]](#).

Частая или непрерывная генерация предполагает частый или непрерывный переход одного дизайн-решения в другое, формирующего феномен версийности. Большое количество версий может приводить к изменению дизайн-решений в реальном времени. В зависимости от скорости перехода от версии к версии могут формировать статичные или динамичные дизайн-решения. Причем, динамика будет обусловлена не только соответствующими дизайн-программами (например, анимационным принципом постепенного покадрового изменения объекта), но также частотой перехода от версии к версии. При необходимости, в различных версиях могут появляться компоненты для интерактивного взаимодействия, формируя тем самым интерактивное дизайн-решение.

Каждую версию такого дизайн-решения можно будет считать законченной и целостной в её синхронии (в конкретный момент времени). Но дизайн-решение как таковое является незавершенным в своей диахронии (во временном континууме). Потенциальная незавершенность и версийность дизайн-решения формируют особую выразительность морфинга одной дизайн-программы в другую. Это полноценный морфинг одной семиотической сущности в другую, при котором совмещаемые компоненты могут быть подобны не только визуально (синтактико-прагматически), но также семантически, и отдельно синтаксически или прагматически. При этом, технико-техническое выразительное качество морфинга преобразуется в риторическое, — художественное средство изменение образа и смысла посредством тропов и риторических фигур [\[6\]](#).

Семиотическая-деконструктивность (аналитичность)

Проектная составляющая. Возможность потенциального существования в одном дизайн-решении всевозможных его разновидностей — позволяет говорить о постоянно изменяющемся подходе к деконструкции диалогового семиотико-интерактивного дизайн-решения. Имеется в виду та особенность, когда проектное задание в один конкретный момент времени может определять дизайн-решение единичным простым, а в другой — сложноконструктивным (сложноструктурным), или простым серийным, или сложноконструктивным (сложноструктурным) серийным [\[10\]](#). При этом, в конкретный момент времени, они могут быть сгенерированными не изменяющимися, сгенерированными автоматически изменяющимися или интерактивно-генерируемыми. Их сетевые семиотические структуры (взаимосвязанные знаковые компоненты) то уменьшаются (уменьшается количество связей и компонентов) и упрощаются, то увеличиваются (разветвляются) и усложняются. Подобные деконструктивные особенности определяют *макроуровень* деконструкции диалоговых семиотико-интерактивных дизайн-решений.

При этом, каждый отдельный компонент сетевой структуры дизайн-решения, представленный семиотическими знаками (и планами семантики, синтактики и прагматики) может также трансформироваться, в зависимости от требований проектного задания. Эти изменения могут влиять на первичные и вторичные выразительные средства, а также средства гармонизации художественной формы и композиции. Подобные изменения позволяют определить *микроуровень* деконструктивных возможностей диалоговых семиотико-интерактивных дизайн-решений [\[4, с. 79\]](#).

Художественная (риторическая) составляющая. В формате динамического (диахронического) диалогового-изменения находится и художественная составляющая. В зависимости от проектных характеристик (по сути, семиотико-интерактивно представленного проектного задания) художественная составляющая может быть нивелирована до уровня комбинаторной дизайн-программы или может реализовываться средствами дизайн-программ риторических тропов (например, метафоры и метонимии). Они могут проявляться как в отношении всего дизайн-решения, так и в отдельных компонентах, актуализируя все семиотические планы или только некоторые из них. Проще говоря, в конкретный момент времени, анализ (деконструкция) дизайн-решения может выявить отсутствие или слабую проявленность художественной составляющей, а в другой момент времени — наличие и глубокую проработанность.

Семиотическая-синтетичность (конструктивность — дизайн-программность)

Семиотико-интерактивная дизайн-программа дизайн-решения ориентирована на формирование (конструирование) художественно-проектного образа.

В зависимости от динамически изменяющегося проектного задания, конструирование проектного образа дизайн-решения может происходить по-разному. Это могут быть изменения на макро или микроуровне. Может происходить расширение или сужение, усложнение или упрощение семиотической сетевой структуры, но уже с детально проработанными синтаксическими и прагматическими семиотическими планами. Проектный образ дизайн-решения будет формироваться посредством универсальных комбинаторных и специфических дизайн-программ (относящихся к определенному виду дизайн-решений). Дизайн-программы будут совмещаться друг с другом и формировать индивидуализированное, оригинальное дизайн-решение.

В контексте диалоговых семиотико-интерактивных дизайн-решений художественный образ (художественная составляющая) существует как пространство, способное

изменяться в зависимости от требований проектного задания. Его семиотическая структура может расширяться, усиливаться (если требуется сделать художественную составляющую активнее) или сужаться, ослабевать (если нужно сделать акцент на функционально-информационных качествах дизайн-решения).

Пространство художественной составляющей имеет синтетическую конструктивную сущность. Это значит, что один риторический троп не формируется отдельно от другого, они изначально, потенциально существуют. Например, метафора не формируется отдельно от метонимии, они изначально существуют как метафтонимия, но могут усиливать или ослаблять влияние конкретного тропа на итоговый художественный образ дизайн-решения [\[9\]](#). В подобном конструктивном контексте переход от одного тропа к другому происходит максимально органично (естественно), т. к. конструирование происходит на глубинном уровне отдельных семиотических знаков и связей между ними.

Влияние инструментов и материалов на семиотико-интерактивные качества дизайн-решений. Семиотико-интерактивная методология предполагает создание и работу с дизайн-решением в реактивно-интерактивной и диалогово-интерактивной формах. Методология ориентирована на использование различных дизайн-программ, позволяющих создавать семиотические компоненты разного уровня сложности и редактировать их, посредством изменения отдельных характеристик.

Например, в диалоговой форме, коммуникатор (заказчик, представитель синтетической роли) может задать запрос: на отрисовку линии; изменение формы на более вытянутую; заливку формы градиентом от красного к синему; формирование объёмного изображения с тремя источниками света; преобразование техники исполнения конкретного компонента; интеграцию созданного дизайн-решения (например, иллюстрации) в определенный вид комплексного дизайн-решения (веб-сайт, баннер, анимационный ролик, инфографику и т. п.); создание интерактивных элементов (меню, кнопок, ссылок); формирование связей между интерактивными элементами и т. д. При этом, на каждом этапе взаимодействия, может проявляться реактивная (запрос — результат) или диалоговая (выбор из нескольких вариантов или ответ на уточняющие вопросы) формы взаимодействия [\[13\]](#).

С одной стороны, подобное реактивно-диалоговое взаимодействие похоже на процесс создания и редактирования дизайн-решения, в котором непосредственно отсутствуют инструменты цифровых графических редакторов, в традиционном, явно представленном виде (кисть, перо, карандаш, ножницы, линейка и др.). С другой стороны, внимание следует уделить не визуальному наличию инструментария и реактивной возможности взаимодействия с визуально-графическими компонентами композиции, а инструментальному результату, который требуется получить. Тогда традиционный визуально-реактивный посредник-инструмент оказывается ненужным или не всегда нужным. Акцент делается на дизайн-программно-функциональной особенности инструментария, которая в контексте семиотико-интерактивной методологии становится частью дизайн-среды. Соответственно, каждая дизайн-программа в дизайн-среде — является компонентом дизайн-решения, и, одновременно, тем или иным видом простого или сложного инструмента. По сути, возникает новый вид инструмента, объединенного с результатом — инструмент-дизайн-программа (инструмент-компонент), инструмент-дизайн-решение (инструмент-продукт).

Влияние дизайн-среды на качества семиотико-интерактивного дизайн-решения

Семиотико-интерактивная дизайн-программа дизайн-решения настолько тесно связана с

дизайн-средой, что без дизайн-среды они не могут существовать.

Гиперсвязанность как история действий. В контексте диалогового семиотико-интерактивного дизайн-решения история действий понимается совершенно иначе, чем это было на предшествующих этапах развития дизайн-сред графического и коммуникативного дизайна. Здесь каждый запрос коммуникатора заказчика (представителя синтетической роли) или искусственно-интеллектуального аналитика — становится частью дизайн среды. Любое взаимодействие с дизайн-средой репрезентируется семиотическими средствами в дизайн-среде и становится её частью.

Традиционное понимание истории действий, при которой коммуникатор мог вернуться на предыдущий этап художественно-проектной деятельности, заменяется на гиперсвязанность дизайн-системы. При гиперсвязанности коммуникатор может перейти в любое состояние существования дизайн-решения, которое так или иначе предопределено связями между компонентами. Это позволяет реализовать возможность «плавного» перехода от одного дизайн-решения к другому или другой его версии, как для проектной составляющей, так и для художественной. Например, для художественной составляющей это может быть гиперсвязанность реализуемая метафтонимией не только к конкретным компонентам, конкретной композиции, но также и для любого другого компонента потенциально возможной композиции.

Гиперсвязанность как целостность. Гиперсвязанность приводит к возникновению качества целостности дизайн-системы. Оно предполагает возможность получения любого синтетического (синтезированного) дизайн-решения в границах генеративной дизайн-системы средствами определённого набора дизайн-программ. Проще говоря, все компоненты дизайн-системы потенциально связаны со всеми компонентами всевозможными связями.

Непрерывное изменение и развитие. Взаимодействие коммуникаторов (заказчика, представителя синтетической роли и искусственно-интеллектуального агента) с дизайн-средой и непрерывный мониторинг цифровых профилей пользователей/потребителей — определяют состояние дизайн-среды, предполагающее постоянное изменение и развитие. Каждый новый запрос коммуникатора, дизайн-программа, дизайн-решение или их версии, приводит к изменениям дизайн-среды посредством аккумуляции информации и превращения её в знания, представленные в семиотическом формате. На основе этих взаимосвязанных знаний дизайн-система развивается, «понимая» какие еще могут существовать осмысленные, а не случайные, вариативные дизайн-решения.

Развитие дизайн-системы также предполагает расширение (увеличение) посредством добавления новых дизайн-программ к существующим. Этот процесс приводит к возникновению новых связей между старыми и новыми дизайн-программами и их характеристиками. Новые связи – являются новыми художественно-проектными путями, по которым может пойти коммуникатор в процессе работы с дизайн-системой.

Выводы. В ходе исследования показано, что семиотико-интерактивная методология создания графического и/или коммуникативного дизайн-решения реализуется в контексте диалоговой коммуникативной модели. Она предполагает непрерывное взаимодействие человека-коммуникатора и дизайн-системы (дизайнера-генератора, аналитика цифрового профиля) с дизайн-решением, а также непрерывную генерацию/изменение дизайн-решения.

Обозначено, что выразительным средством семиотико-интерактивного дизайн-решения является дизайн-программа. Автоматизированный и искусственно-интеллектуальный

синтез подобных дизайн-программ, а также традиционных выразительных средств позволяет получить различные дизайн-решения. При этом дизайн-программы позволяют осуществить переход от одного состояния дизайн-решения в другое. Возникает феномен версийности дизайн-решения. Генеративные возможности автоматизированных и искусственно-интеллектуальных дизайн-систем позволяют получать (генерировать) новые версии дизайн-решений с высокой скоростью. Это приводит к новому виду дизайн-решений — потенциально незавершенных, находящихся в ситуации постоянных изменений.

Версийность дизайн-решений (дизайн-программ) приводит к постоянной проработке этапов проблематизации, проектирования и конструирования. Эти этапы реализуются на постоянной основе. В их контексте также постоянно разрабатываются проектная и художественная составляющая дизайн-программы (дизайн-решения).

Проектная составляющая, в контексте этапа проблематизации, предполагает семиотическую деконструкцию (аналитику) на макро- и микроуровне. На макроуровне это видовые изменения по структурной организованности (единичные простые и сложноконструктивные, простые серийные и сложноконструктивные серийные) дизайн-решения, и генеративным качествам — (сгенерированные не изменяющиеся, сгенерированные автоматически изменяющиеся, интерактивно генерируемые). На микроуровне это традиционные выразительные средства (первичные, вторичные, средства гармонизации художественной формы и композиции), а также семиотические деконструктивные компоненты: фигуры, знаки, знаковые системы, представленные семиотическими планами семантики, синтактики и прагматики.

Художественная составляющая, в контексте этапа проблематизации, предполагает семиотическую деконструкцию (аналитику), позволяющую ослаблять или усиливать семантическое поле, художественной составляющей, предполагающее соответствующее описание риторической фигуры или тропа.

В контексте реализации этапов проектирования и конструирования проектная составляющая образа дизайн-решения формируется универсальными комбинаторными и специфическими дизайн-программами. Художественная представлена органическим синтезом дизайн-программ риторических тропов.

В контексте семиотико-интерактивной методологии, дизайн-программа как репрезентант дизайн-решения, одновременно является инструментом, с помощью которого можно изменять те или иные характеристики или компоненты дизайн-решения.

Семиотико-интерактивное дизайн-решение способно существовать только в контексте цифровой генеративной дизайн-среды. Это приводит к возникновению феномена гиперсвязности дизайн-решения с дизайн-средой, а точнее — существования дизайн-решения в дизайн-среде. Гиперсвязанность определяет связь с любым компонентом дизайн-среды, тем самым являясь частью чего-то большего, чем только структурой единичного дизайн-решения. Эта особенность позволяет осуществлять совмещение (художественно-проектную генерацию) различных компонентов во всевозможные вариативные дизайн-решения. Соответственно появляется возможность возвращения к любому состоянию дизайн-решения, к любой его версии. При этом процесс взаимодействия с дизайн-средой (посредством различных запросов) также сохраняется как неотъемлемая часть дизайн-среды — набора взаимосвязанных дизайн-программ. Дизайн-система расширяется посредством добавления новых дизайн-программ (инвариантов-концептов), компонентов и связей. Соответственно, дизайн-решение

одновременно является: и процессом, и решением, и опытом, и частью глобальной дизайн-системы.

Таким образом, концептуальная модель семиотико-интерактивного дизайн-решения в контексте семиотико-интерактивной методологии, реализуемой в концептуально-генеративном субнаправлении современного графического и коммуникативного дизайна, предполагает:

- диалоговый семиотико-интерактивный формат создания дизайн-решений;
- версииность дизайн-решений, основанную на семиотическом синтезе дизайн-программ;
- семиотическую деконструированность дизайн-решения на макро- и микроуровне;
- семиотический синтез проектных и художественных дизайн-программ;
- применение дизайн-программ как инструментов-решений;
- использование гиперсвязанных возможностей дизайн-среды: истории действий, целостности и непрерывного изменения и развития.

Библиография

1. Бабич С. Как я сделал целый сайт с помощью нейросети // Texterra. 2023. URL: <https://texterra.ru/blog/mozhno-li-sozdat-sayt-s-pomoshchyu-neyroseti-polnyy-gayd.html> (дата обращения: 19.06.2023).
2. Бирюков В. Е. Визуальные и структурные признаки периодических изданий и особенности их переноса в цифровую среду // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С. Г. Строганова. 2013. № 4. С. 300-308.
3. Быкова Е. В. Цифровой коллаж в искусстве: художественные плакаты с неограниченными возможностями // Научное обозрение. 2018. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovoy-kollazh-v-iskusstve-hudozhestvennye-plakaty-s-neogranichennymi-vozmozhnostyami> (дата обращения: 30.09.2023).
4. Габриелян Т. О. Взаимосвязь семиотико-интерактивной графической проектной среды с системой искусства графики, графического и коммуникативного дизайна // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. 2018. № 1-2. С. 70-83.
5. Габриелян Т. О. Изменение ролей коммуникаторов в сотворчестве с искусственным интеллектом (в контексте коммуникативного дизайна) // Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна : сборник материалов IX Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (19-20 мая 2023 г.) / под общей редакцией: к.п.н. Г. А. Кувшиновой, д.п.н. И. В. Кичевой – Москва: АНО ВО «Национальный Институт Дизайна», 2023. С. 183-192.
6. Габриелян Т. О. Применение метафоры и метонимии в современных генеративных графических дизайн-системах (на примере комбинированных графических знаков) // «Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова» / Российский государственный художественно-промышленный университет имени С.Г. Строганова. РГХПУ, 2022. № 4. Часть 2. С. 336-352. DOI: 10.37485/1997-4663_2022_4_2_336_352
7. Нильсен Я. Веб-дизайн: книга Якоба Нильсена-Пер. с англ.-СПб: Символ-Плюс, 2003 512 с.
8. Петрухина О. В. Генеративная графика: вчера, сегодня, завтра // Национальная Ассоциация Ученых. 2023. № 88-2. С. 9-11. DOI 10.31618/nas.2413-5291.2023.2.88.731.
9. Ремянникова Д. О. Визуализация метафтонимии // Проблемы романо-германской

- филологии, педагогики и методики преподавания иностранных языков. 2022. №18. С. 43-49. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vizualizatsiya-metaftonimii> (дата обращения: 21.09.2023).
10. Черневич Е. В. Язык графического дизайна. Материалы к методике художественного конструирования. М. : ВНИИТЭ, 1975. 137 с.
 11. Юй С. Роль и принципы дизайна анимации в пользовательском интерфейсе // Интерактивная наука. 2020. №4 (50). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/rol-i-printsipy-dizayna-animatsii-v-polzovatel'skom-interfeyse> (дата обращения: 30.09.2023).
 12. Baecker R., Small I. Animation at the interface // The art of human-computer interface design / (eds.) Brenda Laurel, 1990, Pp. 251-267.
 13. Beaudouin-Lafon M., Wendy E. M. Prototyping tools and techniques // In Human-Computer Interaction. CRC Press, 2002. Pp. 137-160.
 14. Carter S., Nielsen M. Using Artificial Intelligence to Augment Human Intelligence // Distill. 2018. URL: <https://distill.pub/2017/aia/> (дата обращения: 13.09.2023).
 15. Dibia V. Demiralp Ç. Data2Vis: Automatic Generation of Data Visualizations Using Sequence-to-Sequence Recurrent Neural Networks // IEEE Computer Graphics and Applications 39, 2019, 5, Pp. 33-46. DOI 10.1109/MCG.2019.2924636.
 16. Dellermann D., Calma A., Lipusch N., Weber T., Weigel S., Ebel P.A. The Future of Human-AI Collaboration: A Taxonomy of Design Knowledge for Hybrid Intelligence Systems // Hawaii International Conference on System Sciences, 2019.
 17. Dounas T. Animation as a Framework for Generative Design // Computation: The New Realm of Architectural Design, 2009, Pp. 213-218.
 18. Dove G., Halskov K., Forlizzi J., Zimmerman J. Ux design innovation: Challenges for working with machine learning as a design material // Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. ACM, 2017. Pp. 278-288.
 19. Guida, F. E. Generative Visual Identities. New Scenarios in Corporate Identity // Proceedings of XVII Generative Art Conference, 2014.
 20. Guo, S., Jin, Z., Sun, F., Li, J., Li, Z., Shi, Y., Cao, N. Vinci: An Intelligent Graphic Design System for Generating Advertising Posters // Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 2021. Pp. 1-17. DOI 10.1145/3411764.3445117.
 21. Helms K., Barry A., Brown T., Sahlgren M., Lampinen A. Design Methods to Investigate User Experiences of Artificial Intelligence // AAAI Spring Symposia, 2018.
 22. Ho J., Chan W., Saharia C., Whang J., Gao R., Gritsenko A., Kingma D., Poole B., Norouzi M., Fleet D., Salimans T. Imagen Video: High Definition Video Generation with Diffusion Models, 2022.
 23. Holmquist L. Intelligence on tap: artificial intelligence as a new design material // Interactions 24, 2017. No. 4. Pp. 28-33.
 24. Li Yi-Na, Kang Z., Dong-Jin Li. Rule-Based Automatic Generation of Logo Designs // Leonardo, 2017. No. 50. Pp. 177-181.
 25. Lieberman H. Intelligent graphics // Commun. ACM, 1996. No. 39. Pp. 38-48.
 26. Musa, S., Ziatdinov, R., & Griffiths, C. Introduction to computer animation and its possible educational applications // ArXiv abs/1312.1824, 2013, n. pag.
 27. Payam B., Sameem A. K Ontology-Based Multimedia Presentation Generation. 2005, 1-5. DOI 10.1109/TENCON.2005.300883.
 28. Sage A., Eirikur A., Radu T. Luc V. G. Logo Synthesis and Manipulation with Clustered

- Generative Adversarial Networks // *IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition*, 2017. Pp. 5879-5888.
29. Subramonyam, H., Seifert, C.M., Adar, E.. ProtoAI: Model-Informed Prototyping for AI-Powered Interfaces // 26th International Conference on Intelligent User Interfaces, 2021. DOI 10.1145/3397481.3450640.
 30. Upshaw L. B. Ch. 9: Creating the interactive identity // *Building brand identity*, New York: John Wiley & Sons Inc., 2000. Pp. 274-315.
 31. Vanderdonckt J., Francisco M. S. Generative pattern-based design of user interfaces // *PEICS '10*, 2010.
 32. Yang X., Mei T., Xu Y.-Q., Rui Y., Li S. Automatic generation of visual-textual presentation layout // *ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications*, 2016. No. 12, Pp. 1-22.
 33. Zhang M., Mading L., Li C., Jiahao Y. Aesthetic Photo Collage with Deep Reinforcement Learning // *ArXiv abs/2110.09775*, 2021. n. pag.
 34. Zhu, S., Sun, G., Jiang, Q., Zha, M., Liang, R. A survey on automatic infographics and visualization recommendations // *Vis. Informatics*, 2020. No. 4. Pp. 24-40.
 35. Zuza L., Ahtik J. Analysis and design of animated posters // 11th International Symposium on Graphic Engineering and Design. 2022. Pp. 705-716. DOI 10.24867/GRID-2022-p77.

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Предметом исследования в представленной на рецензирование статье, судя по целеполаганию, является концептуальная модель дизайн-решения в контексте семиотико-интерактивной методологии, реализуемой в концептуально-генеративном субнаправлении современного графического и коммуникативного дизайна, что нашло отражение в заголовке («Концептуальная модель дизайн-решения в контексте семиотико-интерактивной методологии»). На основе обособленной специфики технико-технических средств в направлении современного графического и коммуникативного дизайна автор вполне обосновано выделяет три совместно сосуществующих субнаправления: традиционное, цифровое и генеративное. Собственно предмет исследования («концептуальная модель дизайн-решения») описан автором как один из инвариантов творчества в концептуально-генеративном субнаправлении современного графического и коммуникативного дизайна, противопоставленного цифро-генеративному субнаправлению. Разграничение цифро-генеративного и концептуально-генеративного направлений автор осуществляет по тому же принципу, что применен к типологии традиционного, цифрового и генеративного дизайна: обособление дизайн-процесса с применением в работе возможностей автоматизированных (алгоритмических) и искусственно-интеллектуальных дизайн-систем — цифро-генеративное направление; обособление дизайн-процесса в ситуации отчуждения исполнительских (ремесленных) функций автоматизированными и искусственно-интеллектуальными дизайн-системами — концептуально-генеративное субнаправление, т. е. по различению степени вовлеченности в процесс искусственно-интеллектуальных дизайн-систем. Если упростить (оптимизировать) некоторую витиеватость употребления автором сложносоставной терминологии, то можно заключить, что объектом рассмотрения в представленной статье является процесс дизайна как интеллектуальная процедура, все в большей степени

опосредуемая искусственно-интеллектуальными системами (технологиями). В том числе, автор моделирует предельную ситуацию, когда «изменение ролей коммуникаторов приводит к формированию диалоговой, интерактивной модели коммуникации — модели взаимодействия коммуникаторов в процессе создания инвариантов-концептов и дизайн-решений», т. е. когда дизайн-процесс максимально автоматизируется (виртуализируется), а роль дизайнера сводится к роли синтетического участника: заказчика-потребителя (пользователя) дизайн-решений, генерируемых автоматически. При этом, как отмечает автор, «речь идет не о единожды сгенерированном дизайн-решении, которое может быть или статичным, или динамичным, или интерактивным, — речь идет о состоянии непрерывной генерации дизайн-решений в результате непрерывного диалогового коммуникативного акта между двумя автоматизированными и/или искусственно-интеллектуальными дизайн-системами — аналитиком цифрового профиля и дизайнером-генератором». Человеку в этом непрерывном генеративном дизайн-процессе отводится синтетическая роль пользователя как корректировщика общего хода генерации.

Автор последовательно раскрывает логику диалоговой семиотико-интерактивной графики, применения цифровых семиотико-интерактивных дизайн-программных выразительных средств, проектной и художественной (риторической) составляющих семиотической деконструктивности (аналитичности), семиотическую синтетичность (конструктивность — дизайн-программность) проектного и художественного образов, а также влияние инструментов, материалов и в целом дизайн-среды на семиотико-интерактивные качества дизайн-решений.

В итоге автор приходит к выводу, что концептуальная модель семиотико-интерактивных дизайн-решений, в контексте семиотико-интерактивной методологии, реализуемой в концептуально-генеративном субнаправлении современного графического и коммуникативного дизайна, предполагает ряд обязательных условий, которые, в свою очередь, являются следствием интенсивного использования автоматизированных и/или искусственно-интеллектуальных дизайн-систем: диалоговый семиотико-интерактивный формат создания дизайн-решений; версийность дизайн-решений, основанную на семиотическом синтезе дизайн-программ; семиотическую деконструированность дизайн-решения на макро- и микроуровне; семиотический синтез проектных и художественных дизайн-программ; применение дизайн-программ как инструментов-решений; использование гиперсвязных возможностей дизайн-среды: истории действий, целостности и непрерывного изменения и развития.

Таким образом, предмет исследования рассмотрен автором достаточно подробно на высоком теоретическом уровне. По мнению рецензента, автор на примере дизайн-процесса моделирует некоторую общую, возможно универсальную, модель принятия решений в непрерывном потоке больших данных, генерируемых и обрабатываемых при помощи интенсивно развивающихся сегодня технологий искусственного интеллекта, предполагающих высокую степень виртуализации процесса (его автоматизации в искусственной цифровой среде).

Методология исследования подчинена принципам формальной логики, складывается на базе общетеоретических методов логического анализа функциональной взаимосвязи, а также типологизации, классификации и обобщения элементов дизайн-процесса в смоделированных условиях. Метод теоретического моделирования в данном случае, по мнению рецензента, вскрывает на основе уже существующих технологических решений графического и коммуникативного дизайна определенные универсальные характеристики принятия решений в условиях непрерывного потока больших данных, хотя уровень таких обобщений выходит за рамки представленного исследования.

Актуальность обращения к теме исследования автор поясняет тем, что концептуально-

генеративное субнаправление графического и коммуникативного дизайна предполагает существенную трансформацию ролей участников (коммуникаторов) художественно-проектной дизайн-деятельности и приводит к индивидуализированному общению между заказчиком и потребителем, опосредованному специальной техносферой. Более того, как отмечает автор, «генеративные возможности автоматизированных и искусственно-интеллектуальных дизайн-систем позволяют получать (генерировать) новые версии дизайн-решений с высокой скоростью», что приводит «к новому виду дизайн-решений — потенциально незавершенных, находящихся в ситуации постоянных изменений», а это в свою очередь, как отмечает рецензент, стирает грани между ролями посредника и пользователя: человек для максимально автоматизированной системы становится посредником (элементом) процесса, что в конечном итоге логично приводит к автоматизированной симуляции его роли.

Научная новизна, реализованная в умозрительном эксперименте теоретического моделирования предельно автоматизированного (виртуального) процесса графического и коммуникативного дизайна, с формально-логических позиций не вызывает сомнений.

Стиль текста в целом выдержан научный, хотя ряд стилистических нарушений норм русского письменного языка существенно затрудняет прочтение мысли автора, что требует внимательной литературной вычитки и корректировки: а) не во всех случаях грамотно употреблено тире (например, «Наличие аналитика цифрового профиля, способного формировать массово-индивидуализированные проектные задания, средствами семиотико-интерактивной методологии — позволяет говорить о...», «Диалоговая форма взаимодействия аналитика цифрового профиля с дизайнером-генератором — предполагает непрерывную генерацию структура, содержание...» и др.: всего рецензент насчитал 9 спорных случаев); б) в ряде случаев спорным выглядит согласование слов в предложении (например, «... использование (при возможности) другое дизайн-решение в качестве образца...», «... является компонентом дизайн-решением...» и др.).

Библиография достаточно полно раскрывает проблемное поле исследования, хотя вызывает некоторое сомнение семикратное упоминание работ Т. О. Габриеляна (17,9 % общего списка) при однократном упоминании остальных авторов. Автор настолько односторонне придерживается теоретических представлений Тиграна Олеговича, что возникает ощущение предвзятости (например, преднамеренного самоцитирования).

Апелляция к оппонентам в целом корректна, хотя семикратное некритическое упоминание работ Т. О. Габриеляна при однократном упоминании остальных коллег создает ложное впечатление, что обозначенную тему кроме Тиграна Олеговича никто в мире так активно не разрабатывает. А это, ввиду особой её актуальности, не соответствует действительности.

Безусловно, полученный автором результат представляет интерес для читательской аудитории журнала «Философия и культура» и статья может быть рекомендована к публикации после тщательной литературной вычитки текста.

Результаты процедуры повторного рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

В журнал «Философия и культура» автор представил свою статью «Концептуальная модель дизайн-решения в контексте семиотико-интерактивной методологии», в которой проведено описание и анализ механизма генерирования модели взаимодействия коммуникаторов в процессе создания инвариантов-концептов и дизайн-решений.

Автор исходит в изучении данного вопроса из того, что возникновение концептуально-генеративного направления, изменение существующих и формирование новых ролей коммуникаторов, трансформация модели коммуникации, формирование семиотического формата коммуникации приводит к возникновению семиотико-интерактивной методологии. Обозначенная методология приводит к изменению выразительных и технико-технологических качеств результата дизайн-деятельности. Генерируемые дизайн-решения начинают обладать цифровыми, семиотико-интерактивными и искусственно-интеллектуальными характеристиками.

Актуальность исследования обусловлена повсеместным распространением феномена дизайна и применением во многих сферах человеческой деятельности.

Цель данного исследования заключается в описании концептуальной модели дизайн-решения в контексте семиотико-интерактивной методологии, реализуемой в концептуально-генеративном субнаправлении современного графического и коммуникативного дизайна. Для достижения цели автором поставлены следующие задачи: определение диалоговых, семиотико-интерактивных качеств дизайн-решений; выявление цифровых, семиотико-интерактивных дизайн-программных выразительных средств; описание особенностей семиотической-деконструктивности (аналитичности) и семиотической-синтетичности (конструктивности) дизайн-решений в контексте дизайн-деятельности; влияние технико-технологических особенностей инструментария и дизайн-среды (дизайн-системы) на формирование автоматизированных и искусственно-интеллектуальных качеств дизайн-решений.

Методологическую базу составили общенаучные методы анализа и синтеза, методы описания и классификации. Теоретическим обоснованием послужили труды таких отечественных и зарубежных исследователей феномена дизайна и искусственного интеллекта как В.Е. Бирюков, Т.О. Габриелян, О.В. Петрухина, С. Картер, М. Нильсен, Л. Холмквист и др.

К сожалению, автором не проведен анализ степени научной проработанности проблематики, что затрудняет определение научной новизны исследования. Автором также не предоставлены предложения по практической значимости проведенного исследования.

Автор выделяет три совместно сосуществующих субнаправления современного графического и коммуникативного дизайна: традиционное, цифровое и генеративное. Каждое из них, кроме прочих особенностей, является результатом изменений технико-технических средств, которые влияют на дизайн-процесс и выразительные качества художественно-проектного образа дизайн-решения. В современном генеративном субнаправлении автор выделяет ещё два ответвления: цифро-генеративное и концептуально-генеративное. Предметом данного исследования является концептуально-генеративное субнаправление, предполагающее существенную трансформацию ролей участников художественно-проектной дизайн-деятельности, приводящее к индивидуализированному общению между заказчиком и потребителем. Важность этого направления определяется автором усилением творческой активности человека-дизайнера, в ситуации отчуждения исполнительских функций автоматизированным и искусственно-интеллектуальным дизайн-системам. Интеллектуальность становится средством выразительности, с которым начинают работать все участники дизайн-процесса.

Автором детально проанализировано, как семиотико-интерактивная методология создания графического и/или коммуникативного дизайн-решения реализуется в контексте диалоговой коммуникативной модели: она предполагает непрерывное взаимодействие человека-коммуникатора и дизайн-системы с дизайн-решением, а также непрерывную генерацию дизайн-решения. Автором обозначено, что выразительным

средством семиотико-интерактивного дизайн-решения является дизайн-программа. Автоматизированный и искусственно-интеллектуальный синтез подобных дизайн-программ, а также традиционных выразительных средств позволяет получить различные дизайн-решения. Это приводит к новому виду дизайн-решений — потенциально незавершенных, находящихся в ситуации постоянных изменений. Автором выделяется три этапа: проблематизация, проектирование и конструирование, которые находятся в режиме постоянной проработки. В их контексте также постоянно разрабатываются проектная и художественная составляющая дизайн-программы (дизайн-решения).

Как отмечает автор, концептуальная модель семиотико-интерактивного дизайн-решения в контексте семиотико-интерактивной методологии, реализуемой в концептуально-генеративном субнаправлении современного графического и коммуникативного дизайна, должна обладать следующими характеристиками: диалоговый семиотико-интерактивный формат создания дизайн-решений; версияльность дизайн-решений, основанная на семиотическом синтезе дизайн-программ; семиотическая деконструированность дизайн-решения на макро- и микроуровне; семиотический синтез проектных и художественных дизайн-программ; применение дизайн-программ как инструментов-решений; использование гиперсвязанных возможностей дизайн-среды: истории действий, целостности и непрерывного изменения и развития.

В заключении автором представлен вывод по проведенному исследованию, в котором приведены все ключевые положения изложенного материала.

Представляется, что автор в своем материале затронул актуальные и интересные для современного социогуманитарного знания вопросы, избрав для анализа тему, рассмотрение которой в научно-исследовательском дискурсе повлечет определенные изменения в сложившихся подходах и направлениях анализа проблемы, затрагиваемой в представленной статье. Полученные результаты позволяют утверждать, что изучение программных механизмов генерации дизайн-решений представляет несомненный теоретический и практический культурологический интерес и может служить источником дальнейших исследований.

Представленный в работе материал имеет четкую, логически выстроенную структуру, способствующую более полноценному усвоению материала. Этому способствует также адекватный выбор соответствующей методологической базы. Библиография исследования составила 35 источников, в том числе и иностранных, что представляется достаточным для обобщения и анализа научного дискурса по исследуемой проблематике.

Автор выполнил поставленную цель, показал довольно глубокое знание изучаемой проблематики и получил определенные научные результаты, позволившие обобщить материал. Следует констатировать: статья может представлять интерес для читателей и заслуживает того, чтобы претендовать на опубликование в авторитетном научном издании.